ALT

196 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

retro* GAMER

4/2013

September/Oktober/ November 2013

Deutschland	€ 12,90
Österreich	€ 14,20
Schweiz	sfr 25,80
Luxemburg	€ 14,85



20 EPOCHALE PC-SPIELE

Welche Computerspiele man einfach kennen muss, weil sie ganze Genres geprägt haben

Die SimCity-Serie

Zusammen mit Schöpfer Will Wright stellen wir die Hintergründe und alle Teile vor – inklusive des 2013er Fiaskos





AUFSTIEG DER JUMP-AND-RUNS

Wie sich die einfachen Plattformer zum lange Zeit beliebtesten Spiele-Genre mauserten

KULTSCHMIEDE SIERRA ON-LINE

Wir wandeln auf den Spuren des einstigen Mega-Publishers von **King's Quest**, **Larry** u.v.a.

INDY, MONKEY ISLAND, STAR WARS & ALLE ANDEREN SPIELE

LucasArts

UNSER TRIBUT AN GEORGE LUCAS' LEGENDÄRES STUDIO

MIT BEITRÄGEN VON BORIS SCHNEIDER UND RON GILBERT









RETRO-REVIVALS

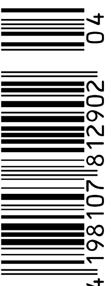
Spiele-Veteranen stellen ihre alten Lieblinge vor: **River Raid**, **Populous**, **Bard's Tale**, **Kennedy Approach** u.a.

COMPUTER DER 70ER

Die Homecomputer vor C64 und Co. stellen Spiele oft noch per Zeichensatz-Grafik dar

MATTEL AQUARIUS

Vergessene Spielemaschine: Von dieser technischen Rarität habt ihr bestimmt noch nichts gehört!



LC-POWER





FORTRESS_X
GAMING 973W



- 2x USB 3.0 / 1x USB 2.0 / HD Audio
- Hot-Swap-HDD-Docking-Station
- schraubenlose Montage aller HDDs & ODDs
- Gehäuse innen schwarz lackiert
- Vorrichtung für Wasserkühlung
- Einbaurahmen für 2,5"/3,5"-HDDs demontierbar
- Lüftersteuerung
- inkl. diversen Staubfiltern
- Netzteil unten montierbar
- Kabel- & Thermal-Management
- bis zu vier Grafikkarten verbaubar

Auch erhältlich: Gaming 973B in schwarz

www.lc-power.com



LC-Power-Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel!

Find us on Facebook



retro* GAMER



Anatol Locker



Heinrich Lenhardt



Jörg Langer



Mick Schnelle



Winnie Forster

Sommerzeit, Retrozeit! Aktuelle Spiele erscheinen zurzeit kaum, sodass ich gerne zu Titeln greife, die mich teils schon seit Jahrzehnten begleiten. Als ich für unseren Artikel „20 epochale PC-Spiele“ *Ultima Underworld* installierte, um ein wenig Inspiration für meinen Text zu bekommen und ein Foto zu machen, lief ich danach noch geraume Zeit durch die Stygian Abyss, einfach, weil mich der Flair erneut gepackt hatte. Ähnliches passierte mir nach der Aufnahme des Edi-Fotos: Da läuft ja *The Secret of Monkey Island* auf dem iPad, und als ich wieder am Schreibtisch saß und die berühmte Karibikmusik weiterdudelte, ließ ich Artikel Artikel sein und steuerte lieber noch eine Weile Guybrush Threepwood durch Piraten-Kaschemmen und Wortgefechte. Was natürlich gut zu unserem LucasArts-Titelthema passt…

Retro gehört nicht zum Alteisen, das zeigen die immer neuen Remakes und Fortsetzungen. Dass Nintendo noch jede ihrer Vorzeigeserien in die nächste Gerätegeneration übertrug, hat Gründe: *Super Mario Bros. 2* etwa verkauft sich eben auch auf Wii U immer noch gut, und an Fortsetzungen wie *Pikmin 3* oder dem für Herbst geplanten Remake *Legend of Zelda – Windwaker HD* kommt kein Fan vorbei. Zum knapp zehn Jahre alten *Rome – Total War* bringt Sega Anfang September *Rome 2* heraus, *Shadowrun Returns* ist eben erst erschienen, und auch so manch anderes Indie-Spiel ist schlicht ein Klassiker im neuen Gewand. Kürzlich habe ich mir die *Battle Isle*-Hommage *Battle Worlds – Kronos* angesehen, zur selben Vorlage plant Blue-Byte-Mitgründer Thomas Hertzler Ende 2013 eine offizielle Mobil-Fortsetzung – wie auch im Interview „Auf dem Sofa mit Chris Hülsbeck“ zu lesen. Retro lebt und beeinflusst ganz direkt die heutige Spielewelt.

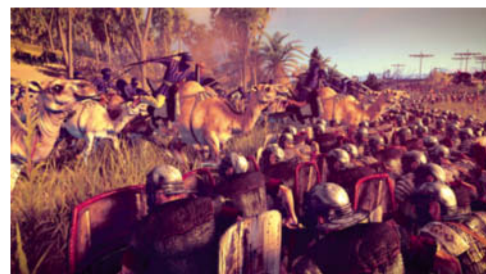
In die 196 Seiten des aktuellen Retro Gamer ist viel Zeit und Liebe geflossen, von den deutschen Autoren (siehe links) genauso wie von unserem internen Team bei GamersGlobal. Darum kommt dies von Herzen:

Viel Spaß beim Lesen!

Jörg Langer
Projektleitung Retro Gamer



» **Die Klassiker von damals sind die Neuerscheinungen von heute. Ein Beispiel: Das knapp zehn Jahre alte *Rome – Total War* (oben) erhält Anfang September eine grafisch und spielerisch generalüberholte Fortsetzung namens *Rome 2*.**





retro* GAMER

INHALT 4/2013

September, Oktober, November



Für Liebhaber von klassischen Spielen

RETRO-REVIVAL

006 River Raid (Heinrich Lenhardt)
058 Der Patrizier (Mick Schnelle)
086 Budokan (Winnie Forster)
118 Kennedy Approach (Mick Schnelle)
146 Borrowed Time (Anatol Locker)
190 Arkanoid (Heinrich Lenhardt)

MAKING OF

022 Star Fox
Epos mit Füchsen und Star-Wars-Flair
064 SimCity
Von Will Wrights Anfängen bis Teil 5
108 Adventure
Ataris Action-Adventure-Pionier
134 Crusader: No Remorse
Rätseln und ballern in SVGA-Grafik
154 NBA Jam
Von NBA-Profis und zu großen Köpfen

FIRMEN-ARCHIVE

008 Sierra On-Line, Teil 1
Anatol Locker über die Erfolgsstory von Ken und Roberta Williams
060 Bungie
Die Story der *Halo*-Macher, und wie sie sich von Microsoft freikauften
184 Bizarre Creations
Einst schufen sie F1-Spiele und *Gotham Racing*, dann kamen *Blur* und *007*…

AUF DEM SOFA

048 Chris Hülsbeck
Komponieren per Hex-Editor, alte Träume und neue Projekte
148 Martin Edmondson
Der Macher von *Driver* und *Shadow Of The Beast* redet Klartext

SCHWERPUNKTE

014 Made in Germany, Teil 3
Dieses Mal behandelt Winnie Forster die „Nullerjahre" der deutschen Publisher
030 LucasArts – ein Tribut
17 Seiten über alle Spiele. Mit vielen Anekdoten, Gastbeitrag von Ron Gilbert und Interview mit Boris Schneider
078 30 essenzielle Shoot-em-ups
Von einfachsten 1-Bildschirm-Shootern bis zu multi-scrollenden Effektgewittern
100 20 epochale PC-Spiele
Diese Computerspiele haben den PC als Spieleplattform nach oben gebracht
112 Das Vermächtnis der PS2
Kurz vor Launch der PS4 blicken wir auf ihre Vor-Vorgängerin zurück
166 Bill Gates und die Spiele
Wieso Microsofts Begeisterung für Spiele nicht erst mit der Xbox begann

KLASSISCHE SPIELE

020 Battlehawks 1942
Mick Schnelle steigt ins Cockpit
028 Die Unkonvertierten
Aqua Jack, Atomic Boy und andere
054 Mega-CD-Außenseiter
Klassiker und Geheimtipps
072 Atari-800-Außenseiter
Eine Auswahl aus der Spieleflut
076 Populous
Winnie Forster möchte Gott spielen
098 The Bard's Tale
Wir reisen zurück nach Skara Brae
164 Import-Hit Aah! Harimanada
Wieso Sumo-Ringen Spaß macht

HISTORIE

088 Die Evolution der Plattformer
Von den Anfängen bis zur Wii U
140 NewZealand Story
Klebrig süß – aber auch vielseitig
158 Chase HQ
Gas geben und Verbrecher jagen
174 30 Jahre Dragon's Lair
Diesem Spiel huldigten die Massen

RETRO-HARDWARE

120 BBC Micro
Die Entstehungsgeschichte des ersten britischen „Volkscomputers"
126 Mattel Aquarius
Winnie Forster hat einen echten Hardware-Exoten ausgegraben
128 Homecomputer der 70er
Commodore PET 2001 & Co.: Geräte, die den Stein ins Rollen brachten

RUBRIKEN

003 Editorial
192 Retro-Feed
Leserbriefe und Termine
194 Vorschau & Impressum





RETRO-HARDWARE

ALTE KONSOLEN-SCHÄTZE IN NEUEM GLANZ



120



126



129



133





022



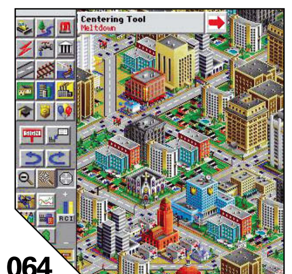
006



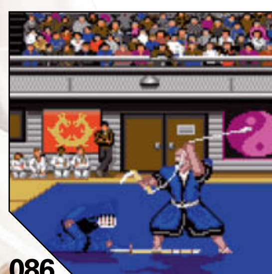
054



058



064



086



098



100



134



146



158



078



174



184

RIVER RAID

FLUSS OHNE WIEDERKEHR

» PUBLISHER: ACTIVISION
» ERSCHIENEN: 1982
» HARDWARE: ATARI VCS (IM BILD: C64-VERSION)



HISTORIE

Von Heinrich Lenhardt

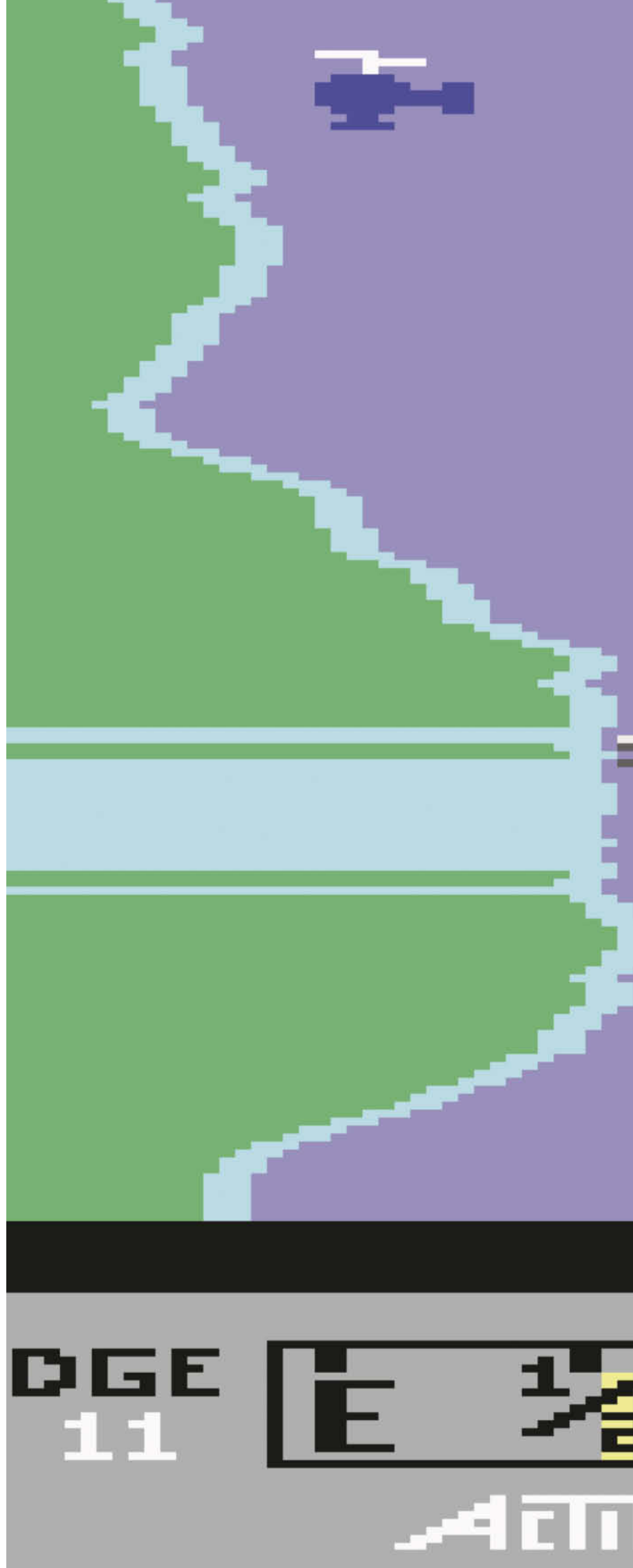
Der Action-Höhepunkt der Atari-VCS-Ära spielt sich heute noch bemerkenswert gut. *River Raid* ist knackig, abwechslungsreich und holt ein Maximum an Ballerspaß aus der Minimal-Hardware heraus. Unzählige Feindschiffe und Brücken hat der Tiefflieger auf dem Gewissen, doch in Deutschland wurde er selbst zum Opfer und von der ersten Indizierungs-Breitseite erwischt.

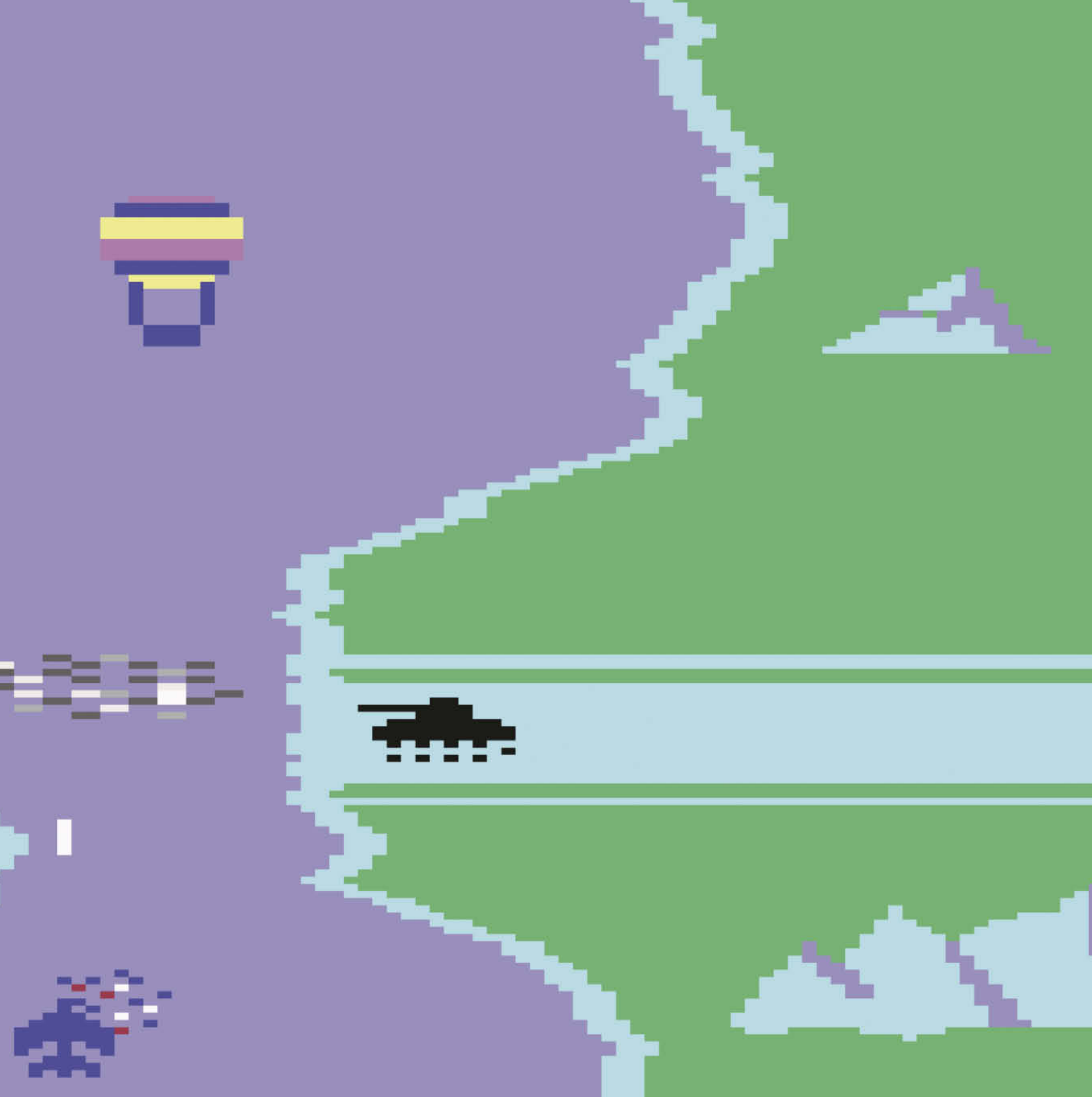
Dem Laden Videomagic verdanken ganze Münchner Schülerjahrgänge die schönsten Nachmittage ihrer Jugend. Wir Teenies konnten uns zwar mühsam ein Atari VCS, Intellivision oder gar eine Colecovision-Konsole leisten, aber bei Spielpreisen von (nicht inflationsbereinigten) 120 Mark aufwärts war jede Software-Anschaffung ein Staatsakt. Und bei Videomagic, in einem Untergeschoss um die Ecke vom Stachus gelegen, konnte man nicht nur Module etwa alle zehn Tage tauschen, sondern auch die ganzen neuen tollen Spiele ausprobieren. Dazu kaufte man „Fun Chips", mit denen die zahlreichen Demostationen gefüttert wurden. Ich fürchte, dass irgendwann eine wenig Spaß verstehende Aufsichtsbehörde das Konzept wegen Ähnlichkeiten zum Daddelprinzip nicht jugendfreier Spielhallen abwürgte. Aber so um 1982 war der Laden das Paradies auf Erden, in dem ich so manchen Fun Chip für *River Raid* versenkt hatte.

Wer die grafisch nur marginal verbesserte C64-Version kennt, möge bedenken, wie eingeschränkt die Hardware der ersten Atari-Konsole war. Dafür war *River Raid* technisch ein Gedicht, mit seinem tadellosen Vertikal-scrolling, den klaren bunten Sprites und der effektvollen Soundkulisse: Abhängig von der Fluggeschwindigkeit änderte sich das Triebwerkrauschen, das süße „Du-du-di"-Gepinge bei Erreichen eines Treibstoff-Depots war angesichts chronisch leerer Tanks Anlass für manchen Erleichterungsseufzer.

Das war alles schon erheblich raffinierter als die meisten anderen Ballereien der frühen 80er: Auf Gegner schießen, aber nicht auf die Spritspender. Das Tempo variieren, um Geschossen auszuweichen. Dem Weg des Flusses folgen, denn aus welchem Grund auch immer crasht unser Flieger, wenn er das (Hoch- ?)Ufer ansteuert. Es gibt Abzweigungen, schwer vorhersehbare Feindesbewegungen und über 50 (sic!) Levels. Jede zerstörte Brücke, die den Beginn des nächsten Abschnitts markiert, ist ein Triumph. Der Einstieg fällt leicht, aber bald wird es verdammt schwer und herausfordernd. *River Raid* kann man auch bei Abnahme der Nostalgiebrille heute noch prima spielen.

Es klang ja ansatzweise wildromantisch, was Activision für den deutschen Markt an Werbesprüchen zusammentextete: Als „Jagdflieger" am „Fluss ohne Wiederkehr" würden wir ein „Kampfspektakel" erleben, „das den Bildschirm erzittern läßt". Doch *River Raid* wurde seinerzeit in Deutschland als bedenkliches Gewaltspiel empfunden. Fachorgan Tele Match bemängelte in einer ansonsten positiven Besprechung das „leider extrem kriegerische Geschehen". Im Dezember 1984 wurde *River Raid* gar als eines der ersten Computer- und Videospiele in Deutschland indiziert. Bis ins Jahr 2003 sorgte diese Jugendschutz-Maßnahme für Verkaufseinschränkungen und De-facto-Werbeverbot. Die Bundesprüfstelle behauptete seinerzeit kühn: „Das Videospiel *River Raid* hat emotionssteuernde und aggressionssteigernde Eigenschaften", außer dem aggressiven Ballern werden „keine differenzierten sozialen Regeln angeboten für die Bewältigung von Wut und Zerstörungsgefühlen." Merkwürdig, denn auf die pazifistische Geisteshaltung des minderjährigen Lenhardt hatten die vielen Fun Chips, die er in *River Raid* gesteckt hatte, keinerlei Einfluss.





P1 6470 PLANES
HI 0 1





DIE FIRMEN-ARCHIVE

RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.

Sierra On-Line (Teil 1)

Sierra On-Line, das ist mehr als eine Firma: Sierra ist Legende. Eine Liebesgeschichte. Ein wenig Sex. Und auch Drama. Und eine der schillernsten Spielefirmen, die je existierten. Meint Anatol Locker.

Wir schreiben das Jahr 1979: Im Iran wird der Schah gestürzt, im Atomreaktor Three Miles Island kommt es zur Kernschmelze, Reinhold Messner besteigt den K2 ohne Sauerstoffgerät, AC/DC veröffentlichen *Highway to Hell* und der Hamburger SV wird deutscher Fußballmeister. Oh, und zwei amerikanische Teenager machen sich auf, Spielegeschichte zu schreiben.

Die schüchterne Roberta Nova Heuer lernt den energischen Ken Williams auf der High School in Los Angeles kennen und lieben. Als sie heiraten, ist Roberta 19 und Ken gerade 18 geworden. Wenige Monate später ist das erste Kind unterwegs. Ken braucht Geld, und zwar flott. In Kalifornien werden Programmierer händeringend gesucht – und Ken ist ein besonders geschickter und trickreicher Programmierer, wie seine Angestellten später übereinstimmend berichten. Tagsüber programmiert er als Troubleshooter für IBM, abends spielt er auf seinem neu erstandenen Apple II. Auch Roberta infiziert sich mit dem Computervirus. Nachdem sie *Colossal Cave*, die Scott Adams-Abenteurer und nahezu alle damals erhältlichen Adventures durchgespielt hat, reift ihr Entschluss, selbst ein Spiel zu schreiben.

Roberta, die gerne liest, überzeugt Ken, eine Agatha-Christie-ähnliche Geschichte namens *Mystery House* zu produzieren. Am Programmieren ist sie nicht interessiert – da muss Ken ran, und zwar in langen Nachtschichten. Während die meisten Spiele damals in BASIC entstehen, arbeitet Ken in Assembler und erreicht damit eine wesentlich höhere Geschwindigkeit. Statt ein „normales" Textadventure zu schreiben, bedrängt Roberta ihren Mann, den beschreibenden Text mit digitalen Zeichnungen zu ergänzen – ein Geniestreich, wie sich herausstellt. Betritt ein Spieler einen neuen Raum, erscheint am Bildschirm eine Strichgrafik. Die *Mystery House*-Grafik ist für heutige Verhältnisse lachhaft simpel, so muss Ken die Namen auf die abgebildeten Gegenstände schreiben, weil eine Flasche sonst nicht von einer

SOFORT-EXPERTE

Anfang und Mitte der 80er war Sierra eine der potentesten Computerspiele-Firmen der USA.

Serien spülten in der ersten Dekade des Unternehmens das Geld in die Kassen. *King's Quest* brachte es insgesamt auf acht Folgen, *Space Quest* auf sechs, *Quest for Glory* auf fünf, *Police Quest* auf vier. Wobei nicht alle von denselben Teams programmiert wurden.

Nominell die meisten Folgen gibt es von *Leisure Suit Larry*, doch erstens sprang deren Nummerierung nach Teil 3 auf Teil 5 (Al Lowe hatte erklärt, es werde nie einen vierten Teil geben…), zweitens gab es nur sechs echte Teile vom Serienvater, danach folgten ein Casino-Spiel und mehrere Gurken – bis im Juli 2013 mit *Leisure Suit Larry Reloaded* ein gelungenes Remake von Al Lowe erschien.

Leisure Suit Larry war lange Zeit das am meisten raubkopierte PC-Spiel.

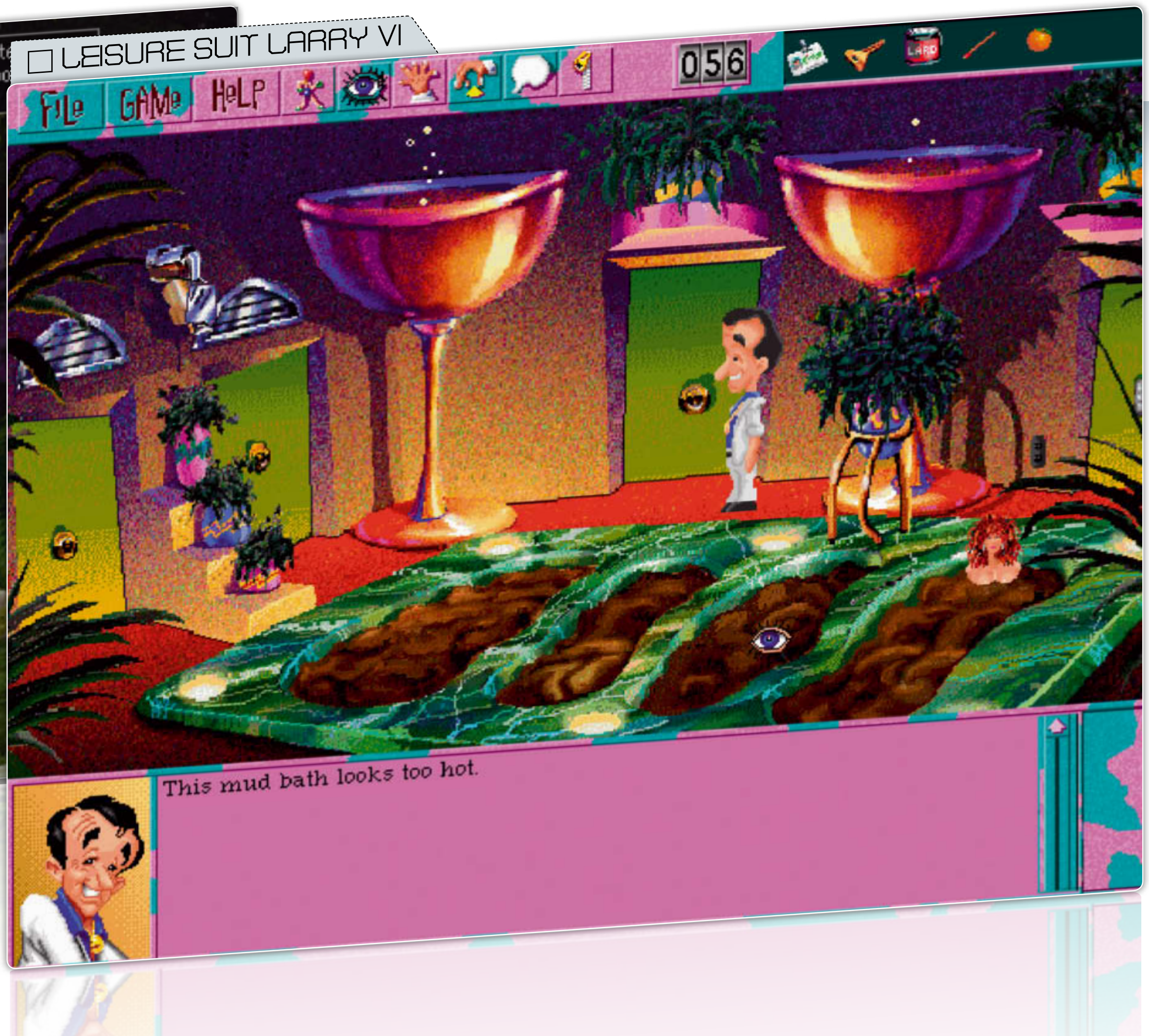
Die Spiele der *King's Quest*-Serie verkauften sich 3 Millionen Mal, was Roberta Williams zur erfolgreichsten Spieleerfinderin der Welt macht.

Sierra setzte für seine Adventures stark auf Handbuch-Kopierschutz. In *Police Quest* musste der Spieler die echten Radiocodes von Straftaten eingeben, in *Space Quest IV* waren es mathematische Formeln.

Sierra war der Hauptarbeitgeber für Oakhurst und die umliegenden Gemeinden. Teilweile kam die Infrastruktur des Örtchens nicht mehr mit; vor allem das Postamt war anfangs völlig überfordert.

Das „Labion Root Monster"-Rätsel in *Space Quest II* gilt als eines der schlimmsten der Adventure-Geschichte. Hier musste der Spieler pixelgenau durch ein Labyrinth manövrieren. Geriet er an einen der Fangarme, hieß es „Game Over".

John Williams war Sierras zweiter Angestellter. Kens Bruder fuhr mit seinem Wagen von Computershop zu Computershop, um *Mystery House* zu verkaufen. Später wuchsen die Aufgaben: Bis zum Jahr 2000 kümmerte er sich ums Marketing aller Sierra-Spiele.





» **Sie war schüchtern, er ein Draufgänger … Ken und Roberta waren schon in der Highschool ein Liebespaar.**



» **On-Line Systems war Kens erste Firma. Sie wurde nach dem Umzug nach Oakhurst in Sierra On-Line umbenannt, später dann in Sierra Entertainment.**

Vase unterscheidbar ist. Und doch: Das Ehepaar hat soeben das erste Grafikadventure finalisiert und wohl das erste Spiel, das überhaupt mehrere Grafiken anzeigt (natürlich schwarz-weiß).

Ken und Roberta packen Spieldiskette und ein fotokopiertes Handbuch in eine durchsichtige Plastiktüte und klappern im Mai 1980 die Computershops ab. Außerdem bieten sie ihr Spiel per Mail Order an. *Mystery House* erregt Aufmerksamkeit: Erstens sind die Käufer von der Grafik fasziniert, zweitens ist die Story gut geschrieben und mit anständiger Rätseldichte versehen. Eine Entscheidung bereut das Paar allerdings schnell: Sie veröffentlichen ihre private Telefonnummer im Handbuch. Daraufhin „riefen die Leute gerne um drei Uhr morgens an, um sich beim Spiel weiterhelfen zu lassen", grämt sich Roberta später.

Raus aus dem Moloch

Das Ehepaar Williams will raus aus dem Moloch Los Angeles, am liebsten in ein Blockhaus. Ihr damaliges Mantra lautet: „Wenn *Mystery House* nur 10.000 Exemplare verkaufen würde … dann könnten wir von Los Angeles wegziehen." Das Spiel bringt das 16-fache ein. Familie Williams zieht 1982 nach Coarsegold, eine ehemalige Goldgräberstadt nahe den Sierra Nevada Mountains, in der Robertas Eltern eine Apfelplantage besitzen.

Ken hatte *Mystery House* durch seine frisch gegründete Firma „On-Line Systems" vertrieben. Nun kündigt er seinen Job und beschließt, erstmal ausschließlich neue Spiele zu veröffentlichen. Es folgen sechs weitere Adventures, darunter auch *The Wizard and The Princess*, das erste Adventure mit farbiger Grafik. Die beiden lizenzieren Jim Hensons Film *The Dark Crystal* und setzen ihn in ein Abenteuerspiel um. Ihr ambitioniertestes Projekt ist jedoch *Time Zone*, ein Zeitreise-Abenteuer mit 1.500 Räumen, das sich über sechs Diskettenseiten entspannt – und grausam floppt.

Zwei Jahre werkeln Ken und Roberta in ihrem Privathaus, dann platzt die Bude aus den Nähten. „Überall stapelten sich Boxen und Disketten. Ich hatte die Nase voll", erklärt Roberta später. Die umbenannte Firma Sierra On-Line zieht ins frisch gebaute Redwood Building in Oakhurst um, nur ein paar Kilometer von Coarsegold entfernt (das Gebäude wird später in mehreren Sierra-Spielen verewigt). Auch Oakhust ist ein 2.000-Seelen-Kaff, weit ab vom Schuss. Mit der Folge, dass Ken Williams, der schreckliche Flugangst hat, erst mit seinem Wagen zum Flughafen Fresno muss, um dort in eine Maschine nach San Francisco zu erwischen, um schließlich nochmal einen Flieger zu seinem Ziel zu besteigen. Und dann das Ganze retour. Und fliegen muss der Firmenchef später nahezu täglich.

ZAHLEN-SPIELE

2 Menschen hatten einen großen Einfluss auf Sierra – so gab es Ken Williams in einem Interview mit Adventure Classic Gaming zu Protokoll: „Bill Gates und Walt Disney. Ihre Firmen waren mein Vorbild. Ich hatte jede Zeile zu diesen Firmen gelesen und versuchte zu verstehen, wie sie dachten und Geschäfte machten."

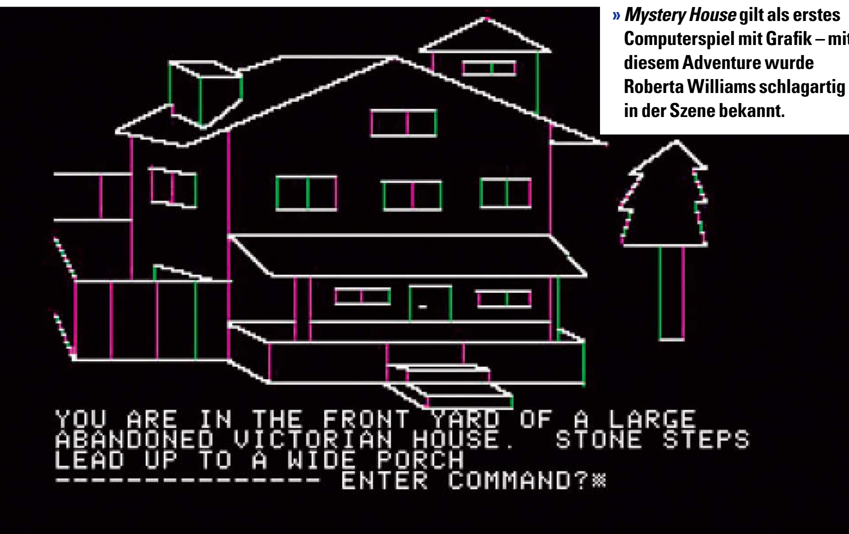
167.000 US-Dollar spielte *Mystery House* ein – genug, dass die Williams ihre Fluchtgedanken aus L.A. wahr machen konnten.

3 platzsparende Kilobyte brauchten im Schnitt Sierras frühe Grafiken. Al Lowe erinnert sich: „Das JPG-Format gab's damals noch nicht … In Larry 1, 2 und 3 legten die Grafiker erst schwarze Linien an, die sie dann Punkt für Punkt mit Farbe füllten. Weil nur die Vektoren gespeichert wurden, blieben die Grafiken schön klein."

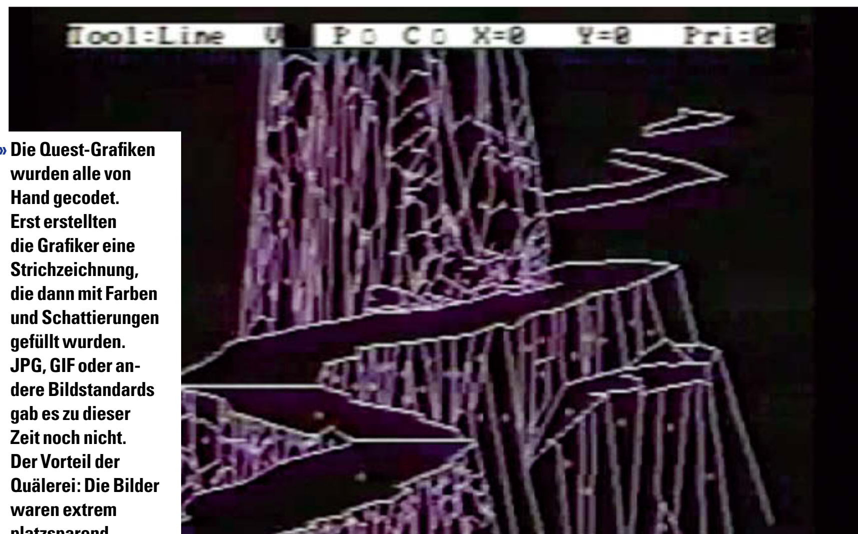
7 sogenannte „Hi-Res-Adventures" brachte Sierra heraus. Diese Spiele besaßen für heutige Verhältnisse extrem krude Grafik.

20 Minuten brauchte Al Lowe, um nach einer Radiosendung zum 99sten Geburtstag des Ragtime-Komponisten Irving Berlin sein legendäres „*Leisure Suit Larry* Theme" zu komponieren.

78 Spiele veröffentlichte Sierra in den ersten zehn Jahren.



» *Mystery House* gilt als erstes Computerspiel mit Grafik – mit diesem Adventure wurde Roberta Williams schlagartig in der Szene bekannt.



» Die Quest-Grafiken wurden alle von Hand gecodet. Erst erstellten die Grafiker eine Strichzeichnung, die dann mit Farben und Schattierungen gefüllt wurden. JPG, GIF oder andere Bildstandards gab es zu dieser Zeit noch nicht. Der Vorteil der Quälerei: Die Bilder waren extrem platzsparend.

» In dieser Form kennen die meisten Spieler das Sierra-Logo.



3 UNTYPISCHE SPIELE

Stunt Flyer
Flugsimulation aus dem Jahr 1983

Thexder
Der Sidescoller-Shooter

Smart Money
Finanzverwaltungsprogramm. Sierra hatte außerdem noch ein Textverarbeitungsprogramm sowie eine Schreibsoftware (Homeworld Plus) für Script-Autoren im Programm (Screenwriter II)



» Das Redwood-Building wurde schnell zum Wahrzeichen der frühen amerikanischen Adventureszene. Das Gebäude existiert noch heute.

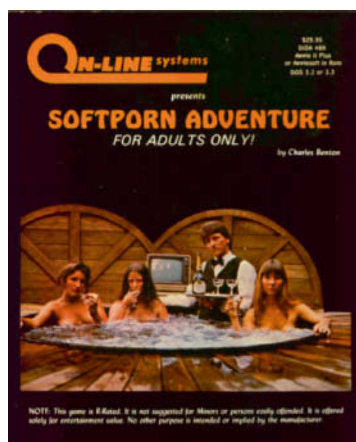
Kens clevere Schachzüge

Ken ist ein geschickter Verhandler, mit einem breiten Ego ausgestattet, ein extrem fähiger Programmierer und laut Aussagen seiner Angestellten ein harter, aber fairer und menschlicher Chef. Er hat gerade einen Deal mit IBM an Land gezogen, die für ihren Volkscomputer PC Jr. ein Spiel suchen, das die Fähigkeiten ihrer Maschine zeigen soll. Wieder schlägt Robertas große Stunde. Sie liebt Märchen und stellt sich ein klassisches Abenteuer vor, in dem der Spieler drei Schätze sammelt, um das Königreich Daventry zu retten: *King's Quest* ist geboren.

Die Marke und die neue SCI-Engine („Sierra Creative Interpreter") werden zum wichtigsten Baustein für Sierras Erfolg. Statt einfach nur Bilder zu zeigen, orientiert sich das Adventure an einer Theaterbühne, über die man die Hauptfigur mit den Pfeiltasten navigiert. Am Ort des Geschehens angekommen, greift man beherzt in die Tasten, um in klassischer Textadventure-Manier Befehle in den Zwei-Wort-Parser zu tippen. Sieben Angestellte plus das Ehepaar arbeiten 18 Monate an dem Spiel, das Budget beträgt 700.000 Dollar. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: hochauflösende Grafik mit gewaltigen 16 Farben, MIDI-Soundtrack und eine schöne, humorvolle Story. *King's Quest* bringt technische Brillanz und erzählerisches Können der damaligen Zeit auf den Punkt.

Der IBM PC Jr. floppt zwar grandios (zu teuer, nicht erweiterbar), das Spiel jedoch wird zum Renner. Ken war schlau genug, die Rechte für *King's Quest* nicht aus der Hand zu geben, und portiert es bald auf Apple II, Tandy, Commodore sowie später auf Amiga und Atari ST. Im Lauf der Zeit erscheinen Sierra-Spiele auf allen großen Computern der damaligen Zeit – nur für Videospielkonsolen sind die Adventures nicht geeignet. Hauptplattform bleibt der PC.

Ken Williams versteht schon früh, dass man als Firma nicht allein mit einer Adventure-Monokultur überlebt, siehe Infocom. Also beginnt Sierra, als Publisher PC-Spiele zu verlegen oder sie umzusetzen – ihr Videospiel-Engagement floppte dagegen böse. Die bekanntesten dieser Vertriebstitel in den 80ern waren *Frogger* und *Ultima II*. Richard Garriott war allerdings mit der PC-Konvertierung seines Rollenspiels so unzufrieden, dass er Origin gründet, um ab sofort alle Fäden in der Hand zu haben.



» In den ersten Jahren schrieb Roberta Williams im Jahresrhythmus ein neues Kings Quest.

» *Softporn Adventure* stammt aus der Feder von Charles Benton. Im Whirlpool der Familie Williams sitzen von links nach rechts Roberta Williams, die Ehefrau eines Sierra-Autors sowie die Firmen-Buchhalterin. Der Kellner stammte aus dem lokalen Restaurant „The Broken Bit".





» Ursprünglich eine Beigabe für IBMs PC Jr, entwickelte *King's Quest* schnell ein Eigenleben … und wurde zu einer der erfolgreichsten Spieleserien aller Zeiten.

Parallel entwickelt Ken Williams weitere Spieleserien. Er macht dabei etwas, was die meisten Manager vermeiden wie die Pest: Er lässt andere zum Star werden. Wie ein guter Verleger würgt er Ideen nicht ab, sondern lässt sie zu – und lässt den Machern bei einem Erfolg den verdienten Ruhm und die Ehre. Die Namen, Fotos und Biografien von Al Lowe, Scott Murphy und Marc Crowe, Jim Walls, Corey und Lori Cole werden nicht nur auf die Packungen gedruckt; die Spieledesigner erscheinen auch geschlossen zu Presseterminen, geben Interviews fürs US-Fernsehen und besuchen Messen – ganz im Gegenteil zum damaligen Usus oder zur zunehmend wieder gesichtslos werdenden Computerspiele-Industrie heute.

Leisure Suit Larry: Das erste Spiel für Erwachsene

Sierra-Angesteller der ersten Stunde war der Musiklehrer und Jazz-Saxophonist Al Lowe, der sich ebenfalls „aus Spaß" einen Apple II gekauft hatte. Al, der drei seiner BASIC-Spiele bei Ken verlegt hatte, arbeitete inzwischen als Freelancer bei Sierra. „Ende 1986 hatte ich gerade *Kings Quest III* beendet und redete mit Ken über mein nächstes Projekt. Es gab kaum Erwachsenenspiele auf dem Markt… sondern immer nur ‚Rette die Prinzessin' oder ‚Rette die Galaxie'. Ken schlug vor, ich solle doch das alte Textadventure *Softporn* umsetzen, das Ken früher erfolgreich verlegt hatte."

25.000 Stück des Textadventures von Charles Benton waren damals weggegangen – als gerade mal 100.000 Apple II im Handel waren. „Ich sah's mir an … und war wenig begeistert. Es ging darum, in einer Nacht in Las Vegas drei Frauen abzuschleppen. Es gab keinen Helden, keine Handlung und kaum Text. Beim nächsten Meeting erklärte ich, das Spiel sei so altertümlich, dass es schon fast einen ‚Freizeitanzug' (Leisure Suit) anhabe. Alle lachten…" – der Rest ist Geschichte.

Al Lowe nannte sein Spiel *Leisure Suit Larry* und machte daraus ein Grafikadventure, wobei ihm Mark Crowe (später eine Hälfte der „Two Guys from Andromeda") für vier knappe Wochen half. Story und Rätsel von *Softporn* wurden kaum verändert. Dafür ergänzte Lowe das Spiel um einen der schrägsten Charaktere der Videospielgeschichte: Larry Laffer, ein sympathischer Loser, immer auf der Suche nach Lust und Liebe. Es war das erste Sierra-Spiel mit einer Boss-Taste: Wenn jemand nicht sehen durfte, was gerade auf dem Schirm passierte, drückte man [Ctrl B]… schon erschien eine langweilige Tabellenkalkulation auf dem Schirm. Verließ der Chef das Zimmer, konnte man wieder ins Spielgeschehen eintauchen. Keine schlechte Idee, denn schließlich ging es in Larry um Sex – und den fürchten Amerikaner bekanntlich mehr als Waffen.

Leisure Suit Larry In The Land Of The Lounge Lizards, so der volle Titel, war nicht sonderlich umfangreich; Al Lowe war nach drei Monaten fertig. Es war erste Sierra-Spiel, das einer Qualitäts- und Bugkontrolle unterzogen wurde. Nach zwei Monaten Betatest kam Larry in den Handel – und legte den miesesten Start der Sierra-Firmengeschichte hin. Al Lowe meinte schon, ▶


ON—LINE CELEBRATES


FIRST ANNIVERSARY

» **Wo Erfolg ist, wird auch gefeiert: Sierra lud in späteren Jahren die kalifornische Spielebranche zu Rafting-Touren und Grillabenden ein.**

» **Was tun, wenn der Name *Space Quest* schon an ein Brettspiel vergeben ist? Ken Williams bat den Designer, von seinen Namensrechten zurückzutreten. Mehr solcher Schmankerl finden sich auf Ken Williams Seite www.sierragamers.com.**



» **Mark und Scott waren bekannt dafür, alles und jeden auf die Schippe zu nehmen. Hier muss die Bar aus *Star Wars* daran glauben.**

» **Anders als in den meisten Spielefirmen veranstaltete Sierra um die Designer einen Personenkult. Hier die „Two Guys from Andromeda".**

TIMELINE

1979 KEN WILLIAMS GRÜNDET SEINE SOFTWAREFIRMA ON-LINE SYSTEMS. PROGRAMMIERT WIRD AUF DEM IN DEN USA POPULÄREN APPLE II.

1980 ROBERTA WILLIAMS SCHREIBT *MYSTERY HOUSE*, DAS ERSTE GRAFIKADVENTURE DER WELT. KEN PROGRAMMIERT ES.

1981 SIERRA VERÖFFENTLICHT WEITERE GRAFIKADVENTURES (*ULYSSES AND THE GOLDEN FLEECE, CRANSTON MANOR*) SOWIE DAS TEXTADVENTURE *SOFTPORN ADVENTURE*, DEN VORLÄUFER ZU *LEISURE SUIT LARRY*.

1982 SIERRA PUBLIZIERT *FROGGER* UND *ULTIMA II: THE REVENGE OF THE ENCHANTRESS*.

1984 ROBERTA WILLIAMS ENTWICKELT DAS ADVENTURE *KING'S QUEST: QUEST FOR THE CROWN*.

1985 SCHON EIN JAHR SPÄTER ERSCHEINT DER NACHFOLGER *KING'S QUEST II: ROMANCING THE THRONE*.

1986 DIE NACHFRAGE WIRD GRÖSSER: *KING'S QUEST III: TO HEIR IS HUMAN* UND *SPACE QUEST: THE SARIEN ENCOUNTER* ERSCHEINEN-

1987 AL LOWE UND JIM WALLS BETRETEN MIT *LEISURE SUIT LARRY* RESPEKTIVE *POLICE QUEST: IN PURSUIT OF THE DEATH ANGEL* DIE BÜHNE. AUSSERDEM ERSCHEINT IN DIESEM JAHR *SPACE QUEST II: VOHAUL'S REVENGE*, UND SIERRA VERLEGT DEN SIDECROLLER *THEXDER*.

1988 NOCH MEHR FORTSETZUNGEN (*POLICE QUEST II: THE VENGEANCE, KING'S QUEST IV: THE PERILS OF ROSELLA, LEISURE SUIT LARRY GOES LOOKING FOR LOVE (IN SEVERAL WRONG PLACES), POLICE QUEST II: THE VENGEANCE*. NEU UND DÜSTER: DAS ADVENTURE *MANHUNTER: NEW YORK*.

1989 SIERRA ERREICHT SEINEN ERSTEN HÖHEPUNKT: *CODENAME: ICEMAN, THE COLONEL'S BEQUEST* VON ROBERTA WILLIAMS, *HERO'S QUEST: SO YOU WANT TO BE A HERO, HOYLE'S OFFICIAL BOOK OF GAMES, LEISURE SUIT LARRY III: PASSIONATE PATTI IN PURSUIT OF THE PULSATING PECTORALS, MANHUNTER 2: SAN FRANCISCO* UND *SPACE QUEST III: THE PIRATES OF PESTULON*.

FORTSETZUNG FOLGT

DIE FIRMEN-ARCHIVE



» Der *Police Quest*-Erfinder hatte Anfangs keine Ahnung von Computern … was ihn nicht daran hinderte, neben der Serie auch den Spionagerthriller *Codename: ICEMAN* zu schreiben.



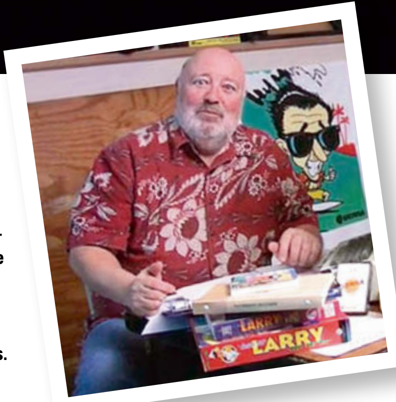
» Für ganz korrekte Spieler: in *Police Quest I* mussten sich Spieler strikt an die Vorschriften halten. Erst im weiteren Verlauf der Serie weichte die Korrektheit zu Gunsten der Spielbarkeit auf.



» Sierra wurde schnell zum Hauptarbeitgeber der kleinen Städtchen Oakhurst und Coarsegold. In späteren Jahren arbeiteten bis zu 1.000 Angestellte bei der Softwarefirma.

» *Leisure Suit Larry* gab einer pubertierenden Branche, was sie dringend brauchte: ein wenig Softsex und viel, viel Humor. Al Lowes Larry-Abenteuer wurden von Mal zu Mal stilvoller und gingen nur selten voll unter die Gürtellinie.





» Al Lowe, der Larry-Erfinder, spielt ein herrliches Jazz-Saxophon und betreibt eine Witze-Website. 2013 kam sein gelungenes Remake *Leisure Suit Larry Reloaded* heraus.

»Als ich das erste Mal vor einem Computer saß, musste man mir zeigen, wo der Anschalter war.«

JIM WALLS

sechs Monate seines Lebens vergeudet zu haben, da zog die Mundpropaganda endlich an. Larry wurde peu à peu zur Kultfigur, bis Larry schließlich zu den bestverkauften Sierra-Spielen gehörte.

Die zwei vom anderen Stern: Space Quest

Mark Crowe und Scott Murphy waren ein Gespann, dass sich gesucht und gefunden hatte. 1986 arbeiteten sie erstmals gemeinsam an *The Black Cauldron* und entdeckten schnell, dass sie ähnlich tickten. Mark, der früher Grafiken für Disneyfilme gepinselt hatte, bastelte nun Grafiken. Scott, der in Sierras Packdienst angefangen hatte, war zum Programmierer avanciert. Sie kamen zum Schluss, dass Sierra eine Science-Fiction-Serie fehlte. Also programmierten sie in weiteren Nachtschichten die ersten vier Räume ihrer beginnenden SF-Serie. Dann zogen sie in einem günstigen Moment den ahnungslosen Ken Williams an den Bildschirm. Ken war von dem Ergebnis angetan und gab den Startschuss für *Space Quest: The Sarien Encounter.*

In den folgenden Jahren parodierte das Gespann unter dem Namen „Two Guys from Andromeda" alles, was nicht bei Drei auf dem Mars war. Weder *Star Wars, Star Trek, Terminator, Dune*, Warner Bros Cartoons, Ken Williams noch die Videospiel-Industrie im Allgemeinen war vor ihrem beißenden Humor sicher.

Police Quest

Als Roberta einmal zum Friseur ging, berichtetet ihr die Friseuse vom Schicksal ihres Mannes Jim, der als Streifenpolizist bei der California Highway Patrol arbeitete. Officer Walls hatte bei einer Verfolgungsjagd einen gesuchten Straftäter getötet. Der traumatisierte und inzwischen freigestellte Jim drehte zuhause Däumchen. Ken traf sich mit Jim und überredete ihn, ein Polizeispiel zu machen. Jim willigte ein, es mal auszuprobieren. Doch gab es ein kleines Problem: „Als ich das erste Mal vor einem Computer saß, um die Story von *Police Quest* zu schreiben, musste man mir zeigen, wo der Anschalter war. Ich tippte die gesamte Geschichte mit zwei Fingern. Das einzige, was ich wirklich gut konnte, war Kriminelle zu jagen und ins Gefängnis zu stecken". *Police Quest: In Pursuit of the Death Angel* war die realistischste Sierra-Serie. Im ersten Teil musste sich der Spieler akribisch an die Vorschriften halten. Kein Wunder, dass später manche Polizeidisktrikte das Spiel einsetzten, um Kadetten auszubilden. Es verkaufte sich nicht so gut wie die anderen *Quest*-Serien, doch Ken gab dennoch den Startschuss für weitere Teile.

Technisch ganz vorne dran

Mit ihrem mal großen, mal kleineren Erfolg gingen *King's Quest, Space Quest, Police Quest* und *Larry* in Serie – und wurden von Mal zu Mal umfangreicher. Kein Wunder, denn Sierra schob, um mit der Konkurrenz mithalten zu können, technisch kräftig an. Die *King's Quest*-Serie verdeutlicht das: Der erste Teil passte auf eine Diskette, hatte CGA-Grafik (16 Farben) und Piepsound per Lautsprecher. Der fünfte Teil, der 1990 erschien, passte gerade so auf zwei CD-ROMs, besaß VGA-Grafik mit 256 Farben, durchgehende Sprachausgabe sowie einen kompletten orchestrierten Soundtrack für Soundblaster und Rolands Luxus-Modul MT-32.

Anfang der 90er erreichte Sierra seine erste Blütezeit. Über 500 Mitarbeiter arbeiteten an Fortsetzungen der beliebten Serien, an Edutainment-Spielen und Lizenzprodukten. Wie es mit Sierra weiterging, erfahrt ihr in der nächsten Ausgabe von **Retro Gamer** – denn es ist nur angemessen, die Serienkünstler in zwei großen Artikel-Teilen vorzustellen. Im nächsten **Retro Gamer** also lest ihr, was es mit dem „Kettensägen-Montag", fliegenden Toastern und dem Zusatz „On-Line" in „Sierra On-Line" auf sich hat. Und warum Ken und Roberta schließlich aus ihrer Firma ausstiegen.

RISE OF VENICE







„Das wird was!“
Computer Bild Spiele (07/2013)

Einschätzung: „Sehr gut“
PC Games (07/13)

DAS NEUE STRATEGIESPIEL DER PATRIZIER & PORT POYALE MACHER!

AB 27.09.2013 IM HANDEL!

GAMING MINDS

PC DVD ROM

kalypso

Rise Of Venice Copyright © 2013 Kalypso Media Group. All rights reserved. Developed by Gaming Minds Studios.
Published by Kalypso Media GmbH. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owner.





» Moorhuhn hebt als Werbespiel ab, später wird der Simpel-Shooter zum Vollpreis angeboten (Bild: *Moorhuhn 3* für GBA).

Auf der Reise durch drei Spiele-Jahrzehnte erreicht **Retro Gamer** die Jetztzeit: Die deutsche Games-Industrie bringt ihre Sturm-und-Drang-Zeit hinter sich und schreitet gereift, mit international konkurrenzfähigen Marken und Know-how ins neue Jahrtausend. Hinter neuen Logos und Firmen stecken nicht selten erfahrene Kreative, gleichzeitig schießen in München, Hamburg und Berlin ehrgeizige Start-ups aus dem Boden: Wir überblicken eine stark fragmentierte Szene, die vom Flash-Spiel für lau bis zur AAA-Produktion auf Blu-ray die ganze Palette spielerischer und kaufmännischer Möglichkeiten abdeckt.

Casual, nicht Hardcore beginnt das 21. Jahrhundert für die deutsche Szene: Mit der anspruchslosen Zielkreuz-Ballerei *Moorhuhn,* ursprünglich ein Werbespiel und damit aus der untersten Produktions-Schublade, bastelt sich Neuer-Markt-Neuling Phenomedia einen Publikumserfolg, wie er wesentlich ambitionierteren Made-in-Germany-Spielen in den Jahrzehnten davor versagt bleibt.

Nicht nur PC-Nerds, sondern viele Millionen Otto-Normal-User vergnügen sich plötzlich mit deutschen Pixeln, die sich – auch das ein Zeichen der Zeit – nicht primär über den Fachhandel, sondern das Internet verbreiten. Der Spaß kostet nix, zumindest am Anfang. Das Geld sammelt Phenomedia an der Börse (im März 2000 stehen die Aktien weltweit ganz oben), bis herauskommt, dass die Computerspiel-Wunderfirma eine Mogelpackung ist: Der Chef wird wegen Betrug und anderen Delikten verurteilt, der Laden dichtgemacht. Das Platzen der Dotcom-Blase erwischt nicht nur Phenomedia, sondern auch ehrbare Spielefirmen, sodass diese Zeit viele Start-ups auftauchen und wieder verschwinden sieht. Etwa zeitgleich mit Phenomedia geht Funatics unter, das Studio der Blue-Byte- und *Battle-Isle*-Veteranen Thorsten Knop, Thomas Friedmann and Thomas Häuser.

Vorsprung durch Technik

Es geht auch anders: Solide statt auf wackligen Hype-Bilanzen aufgestellt sind nach 2000 die Top-Techniker der deutschen Branche, die – im Gegensatz zu den meisten hiesigen Publishern – sogar auf dem anspruchsvollen Konsolensektor erfolgreich agieren. Nach der Auswanderung von Factor Five und dem Zerfall von Neon sind FEB/VCC in Hamburg, die Berliner Yager Development, vor allem aber das 1999 gegründete Studio Crytek (siehe Kasten) die Stars der Highend-Szene.

Effektgewitter und schnelle Action – es sind weniger Spieldesign oder neue Konzepte als herausragende Technik und starke Engines, mit denen sich Deutsche und Österreicher einen Namen auf dem Weltmarkt machen. Gerne nützen internationale Game-Boy-Entwickler beispielsweise die Audio-Tools von Shin'en aus München. Als offizielle Nintendo-Lizenznehmer schreiben die ehemaligen Amiga-Aktivisten außerdem Partikel- und Plasma-sprühende Handheld-Ballereien wie *Iridion 3D* (2001) und *Nanostray* (2005), die sogar in Japan gefeiert werden.

Ebenfalls in München sitzt Workflow-Spezialist NXN, der internationale Game-Studios mit der *Alienbrain*-Middleware beglückt (und 2004 vom US-Grafik-Konzern Avid geschluckt wird). Populär ist auch die schwäbische 3D-Engine Vision für Windows-, Playstation- und Nintendo-, in der aktuellen Version auch Wii-U-, Vita- und Android-Spiele. Den deutschen Entwickler Trinigy und seine Technik übernimmt 2011 die Intel-Tocher Havok. ▶



» Dank Koch kommt das PC-Abenteuer Geheimakte *Tunguska* 2008 auf die Wii.

KOCH MEDIA

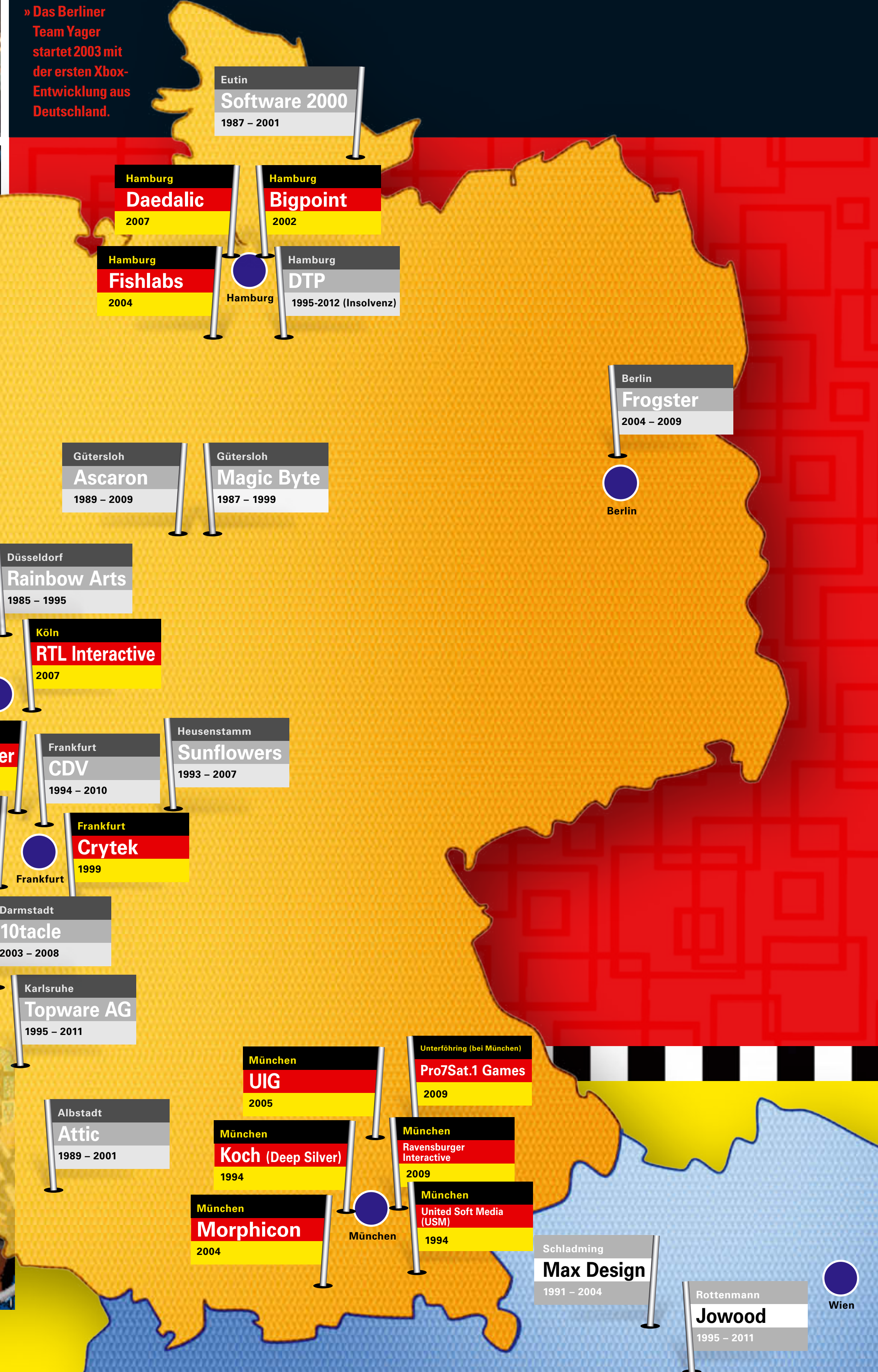
Die Mutterfirma des Spiele-Labels Deep Silver wird 1994 als Film- und Software-Verlag von Franz Koch und Dr. Klemens Kundratitz in Höfen (Österreich) gegründet. Sie vermarktet erst Anwendungen, dann verstärkt Edu-, Info-und Entertainment auf CD-ROM (etwa den belgischen *Autobahn Raser*), Lexika und Kinder-Software, und schluckt dazu die Reste des englischen Publishers Europress. Die Tochterfirma Deep Silver wird 2002 mit dem norwegischen MMO *Anarchy Online* gestartet und mit eigen- und fremdproduzierten Action-, Strategie- und Rollenspielen wie *X2: The Threat* (2004) und *Gothic 3* (2006) weitergeführt. 2007 übernimmt Koch den Entwickler Games That Matter: Die ehemalige Rockstar-Wien-Abteilung unter Gründer Hannes Seifert produziert das Wii-Adventure *Cursed Mountain* (2009). Die wichtigsten Titel liefern weiterhin externe und unabhängige Studios, teils in osteuropäischen Ländern. So entsteht *Rush for Berlin* (2006) bei Stormregion in Ungarn, während der Zombie-Schocker *Dead Island* 2011 in Polen entwickelt und in 18 Monaten weltweit fünf Millionen Mal verkauft wird.





» Das Berliner Team Yager startet 2003 mit der ersten Xbox-Entwicklung aus Deutschland.

» Hoch im Norden: Fishlabs schafft als Pionier schneller Smartphone-Action das fulminante *Galaxy on Fire 2* für AppStore (und PC).



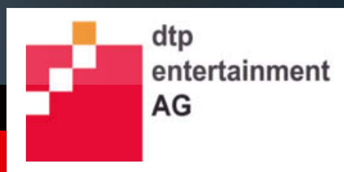
» Stark im Süden: Mit *Iridion*-Scrollern macht sich Shin'en in der Shmup-Welt einen Namen, den die Münchner mit *Nano Assault* auf 3DS und Wii U verteidigen.







» Programmierteams in Osteuropa beliefern die deutschen Software-Verlage: Deep Silver produziert das polnische *Dead Island*, ebenso wie *Stalker*- und *Metro*-Spiele aus der Ukraine.



Bis zur Insolvenz im April 2012 ist der „digital tainment pool" für ein paar Jahre unser umtriebigster Software-Hersteller. 1995 von Thomas Baur gegründet, produziert dtp für die Verlage Burda und Focus, übernimmt das mit Egmont gegründete Spiele-Label Shoebox und wird 1999 zur AG. Nach diversen PC-Titeln, darunter dem ersten *Gothic*, veröffentlichen DTP und das bis 2008 bestehende Adventure-Label Anaconda auch Spiele für Xbox-, Playstation- und Nintendo-Konsolen. Den Handelsspiel-Experten 4Head übernimmt dtp 2007 und benennt ihn in Cranberry Production um; die Hannoveraner produzieren unter anderem die *Black Mirror*-Adventures für Anaconda. Geschluckt werden ein MMO-Studio in Singapur und der Bremer Adventure-Experte House of Tales, der mit dem Psycho-Thriller *Overclocked* sein Meisterstück liefert, aber danach zerfällt. Auf dem Nintendo DS renoviert dtp 2009 mit Programmierer Armin Gessert dessen 80er-Jahre-Jump-and-run *Giana Sisters* und erhält dafür den Deutschen Computerspielpreis als bestes Mobilspiel. Fürs DS setzt dtp auch die düsteren *Emily the Strange*-Mädchenbücher um. Letzte Erfolge sind die *Drakensang*-RPGs von Radon Labs, die heute Online-Spezialist Bigpoint als Free-to-play-Abklatsch weiterführt.

Gute Verbindung in alle Welt

Deutsche Programmierer mit guten Kontakten nach Japan erkennen früh das Potenzial von Handys als Spielgeräten: Noch vor dem Smartphone-Durchbruch startet Living Mobile in München mit monochromer WAP-Unterhaltung, dann konvertieren die Gründer alte 8-Bit-Konzepte des japanischen Partners Hudson und ihrer eigenen 80er-Jahre-Firma BBG (siehe Made in Germany Teil 1), und schließlich folgen aktuelle Marken wie *Autobahn Raser*. 2005 schluckt und integriert Disney diesen Entwickler. Ein Jahr davor und gut 600 km nördlich debütiert ein Studio, das sich ganz auf die leistungsfähigsten Handys, die ersten Java-, BREW- und Symbian-Smartphones, konzentriert: Fishlabs in Hamburg produziert 3D-Renn- und Action-Titel für THQ und den US-Mobilspiel-Marktführer Glu und baut mit *Galaxy on Fire* eine eigene 3D-Weltraum-Action-Marke auf, die bis heute zum grafisch und spielerisch Besten zählt, was in App- und Android-Stores herumfliegt. Die internationale Kritik sieht das ähnlich: Fishlabs ist fürs Handy-Zeitalter in etwa das, was für den Amiga Rainbow Arts war.

Vom Brett ins Netz

Am anderen Ende des kreativen Spektrums, weit weg von Algorithmen, Code und harter IT, stehen die Designer traditioneller Gesellschaftsspiele. Holz- und Pappe-, Brett-, Karten- und Würfel-Spiele aus deutscher Produktion genießen seit jeher hohes Ansehen, nicht zuletzt in angloamerikanischen Ländern. Die Brettspiel-Traditionalisten nähern sich nun den neuen Medien und finden ein vielfach vergrößertes Publikum für ihre durch Sound und Animation, KI- und Online-Gegner modernisierten und erweiterten Konzepte. Ravensburger betritt den PC-Markt als Lizenzgeber und lässt 1998 ein digitales *Scotland Yard* von den französischen Pixel-Künstlern Cryo produzieren. Ein Jahr später gibt Ravensburger die PC-Fassung des Tischspiel-Phänomens *Die Siedler von Catan* von Klaus Teuber bei Funatics in Auftrag und startet 2001 ein reines Computerspiel-Label, Fishtank.

Schon das C64-*Kaiser* kam aus der Brettspielecke (mit beigelegtem Spielplan und 100 Steinen); im 21. Jahrhundert sind es nicht zuletzt Designprofis ohne IT-Background und Technik-Faible, die auf dem deutschen Computerspiele-Sektor auftrumpfen. Ein frühes Beispiel ist der strategische Klötzchenbau *Torres* von Wolfgang Kramer und Michael Kiesling (Brettspiel des Jahres 2000), von Radon Labs umgesetzt. Ein jüngeres Beispiel ist das 2012 veröffentlichte *Das Verrückte Labyrinth HD*. Das prominenteste Beispiel für den Schulterschluss zwischen deutschem Brett- und Software-Design ist neben *Catan* das erst kürzlich für iPad per Riesen-Patch erweiterte *Carcassonne* von Klaus-Jürgen Wrede. Ironischerweise lassen Ravensburger und Koch *Carcassonne* anfangs nicht in Deutschland, sondern in der Ukraine umsetzen, während das Xbox-Debüt in die Hände von Sierra gelegt wird. Erst mit der Nintendo-Fassung von



» Verbeugung vor der Vergangenheit: Nach 22 Jahren kehren die *Giana Sisters* zurück. Ihr Schöpfer Armin Gessert stirbt 2009 und erlebt den Erfolg des Sequels *Twisted Dreams* 2012 nicht mehr.



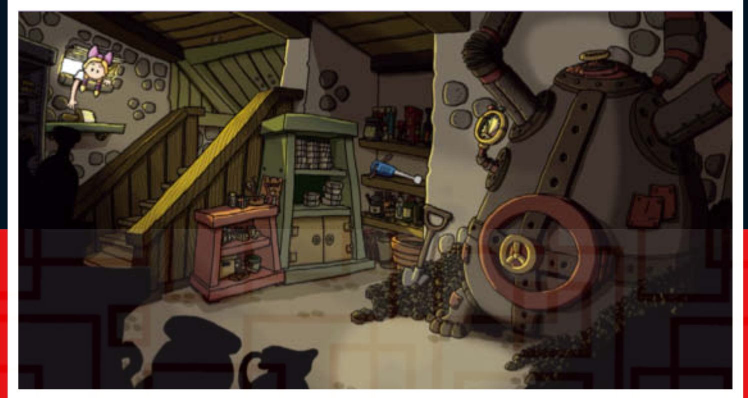
» Spellbound, nicht Piranha Bytes, inszeniert 2010 das vierte *Gothic*. Die Fans der Serie sind wenig begeistert.



» *Risen 1* und *2* (Bild) führen die *Gothic*-Serie „im Geiste" fort.



» Hardwarehungrig, groß, komplex und glaubwürdig: das RPG *Gothic* (2001).



» International meist ignoriert, setzen deutsche Entwickler gekonnt das Adventure-Genre fort. Rechts: *Harveys neue Augen* (2012) von Daedalic.

2009 dürfen sich hiesige Entwickler – in diesem Fall die Ariolasoft-Veteranen Independent-Arts im westfälischen Hamm – an der preisgekrönten Marke versuchen. *Carcassonne* wird auch zum frühen App-Store-Erfolg: Hinter die iOS-Version klemmt sich ein Team Apple-begeisterter Studenten, die sich unter dem Motto „Brettspiele sind unsere Leidenschaft" als die Code Monkeys zusammenschließen und mit *Lost Cities* danach ein Kartenspiel von Reiner Knizia umsetzen. Auch Knizias *Keltis: Der Weg der Steine* sowie weitere seiner Brettspiele finden den Weg auf Nintendo-Handheld und iOS.

Verliebt in Berlin

Während es in den ersten beiden Made-in-Germany-Dekaden aus der Hauptstadt noch nicht viel zu berichten gab, wird der Großraum Berlin im 21. Jahrhundert zu einem Hotspot der deutschen Game-Entwicklung. Trendsetter ist, gegründet noch in den 90er Jahren, das Software-Labor Terratools in Potsdam, dessen erstes Spiel *Urban Assault* Microsoft als Publisher gewinnt. Terratools hält nur ein paar Jahre durch, erweist sich aber als Wiege vieler Talente und unabhängiger Teams. Radon Labs ist eine solche Nachfolgefirma, Technik-Chef André Weißflog der einzige erfolgreiche Spielprogrammierer mit DDR-Vergangenheit, den wir für diese Artikelserie ausfindig machten.

Wie viele User auf der kommunistischen Seite des eisernen Vorhangs startet Weißflog nicht auf C64 oder Amiga, sondern auf Rechnern des Büromaschinen-Kombinats Robotron. Nach Terratools' *Urban Assault* codet sich Weißflog durch die ganze Palette deutscher Produktionen, programmiert *Verliebt in Berlin* für Windows und liefert die Engine für Reit-, Tier- und Hof-Simulationen, wie sie ab 2005 in Mode kommen. Mittlerweile ist er vom Casual- ins Hardcore-Lager zurückgekehrt, leitet die Programmierung der *DSA*-basierten *Drakensang*-Rollenspiele und aktuell die Online-Fassung von Bigpoint.

Mit *Das Schwarze Auge* kommen wir beim Lieblingsthema hiesiger Entwickler und Spieler, das gleichzeitig – siehe unsere Reportagen über die 80er und 90er Jahre – ein kostspieliges Problemkind der Branche ist. Deutsche RPG-Studios mussten fleißig üben und Durststrecken überstehen, bevor sie in der dritten Dekade endlich den Durchbruch schaffen und eine internationale Ernte einfahren. Als Paradebeispiel für gereiftes und dennoch ehrgeiziges Rollenspiel-Design erscheinen 2001 *Gothic* und bereits ein Jahr später ein enorm aufgebohrter Nachfolger – zwei Epen, die Fantasy-Tradition in die Hardware-Gegenwart übersetzen und Solohelden durch eine glaubwürdige 3D-Welt mit flexiblen Missionen und vielfältige Interaktionsmöglichkeiten schicken.

Rollenspielern, denen angesichts moderner 3D-Beschleunigung schwindelt, schwören auf Ascarons (vormals: Ascon) Action-RPG namens *Sacred*, das sich mit isometrischer Architektur an US-Klassikern wie *Diablo* orientiert. Die Fortsetzung *Fallen Angel* ist 2008 das letzte Werk der in der **Retro Gamer 3/2013** porträtierten Firma von Holger Flöttman, die im gleichen Jahr zum zweiten Mal, und diesmal endgültig, dichtmacht.

Firmenpleiten sowie Gerangel um Namensrechte bleiben eng mit der deutschen RPG-Evolution verbunden. Piranha Bytes gerät nach der *Gothic*-Premiere in den Insolvenzstrudel der Mutterfirma Phenomedia; zeitweise sieht's nicht gut aus für die gefeierten Rollenspiele. Die Gründer kaufen sich 2002 frei, reanimieren Piranha Bytes als Label und basteln – als sie ihre Marke 2007 für mehrere Jahre an Jowood abgeben müssen – eine neue RPG-Welt. So erhält *Gothic 3* kurioserweise zwei verschiedene Fortsetzungen: Während Piranha Byte die Serie 2009 mit *Risen* werksgetreu, aber im neuen Szenario weiterführt, beauftragt Jowood Spellbound (die Firma des Rainbow-Arts- und Blue-Byte-Veteranen Armin Gessert) mit *Arcania: Gothic 4* (2010). Letzteres ist zwar die offizielle, aber auch klar schlechtere Fortsetzung.

Die Terratools-Abspaltung Radon Labs geht während der Fertigstellung der *Drakensang*-Fortsetzung bankrott und wird 2010 vom Browserspiel-Hersteller Bigpoint aufgefangen. Heute arbeiten Weißflog & Co. an *Drakensang Online*, einem Free-to-play-Online-Spiel, das lose auf dem Vorgänger basiert, aber ▶



» Zu Millionensellern mausern sich simple Fahrzeug-Sims wie *Landwirtschafts-Simulator* von Giants.

» Ein Open-World-Paradies für Action-Gourmets: Mit *Far Cry* und hauseigener Technik ballert sich Crytek auf den Weltmarkt.





Unsere Made-in-Germany-Karten zeigen nur Publisher, und nur diesen widmen wir Porträt-Kästen, nicht Entwicklerstudios. Doch Crytek, von den Brüdern Faruk, Avni und Cevat Yerli gegründet, ist nicht nur international längst eine Macht, mit mehr Einfluss auf Veröffentlichungs- und Markenpolitik als andere deutsche Studios. Crytek beginnt auch mit der Eigenvermarktung von iOS-Spielen (2012) und will 2013 mit dem futuristischen F2P-Ballerspiel *Warface* selbst zum Publisher (auch für Drittfirmen) werden.

Berühmt ist und bleibt Crytek für ihre Highend-Technik, die auf den leistungsstärksten DVD-Plattformen zum Einsatz kommt. Erstmals zeigen die Yerlis die CryEngine 2004 im Südsee-Egoshooter *Far Cry*, den Ubisoft vermarktet, und lizenzieren sie an MMORPG-Major NC Soft. 2006 gibt Crytek *Far Cry* an Ubisoft ab und wechselt den Partner, sodass die DirectX10-optimierte CryEngine2 in einem EA-Spiel debütiert: Der technische Vorsprung, den US-Shooter-Platzhirsche wie id Software vor Euro-Programmierern haben, schmilzt im FX-Gewitter des Science-Fiction-Feldzugs *Crysis* und dessen zwei Fortsetzungen. Crytek übernimmt 2008 ein Studio in Bulgarien sowie 2009 die Reste des britischen Entwicklers Free Radical Design, eröffnet Büros in Shanghai, Seoul, Istanbul, in der Ukraine und in Texas, und beschäftigt heute fast 800 Mitarbeiter, davon etwa die Hälfte bei Frankfurt.




» Die Blüte der *DSA*-Rollenspiele heißt *Drakensang* – doch Radon Labs ist nach Teil 2 pleite.

ohne Regeln und Namen von *Das Schwarze Auge* auskommen muss.

RPG mit Strategiespiel mischt 2003 Meisterdesigner Volker Wertich mit seinem *Phenomic: SpellForce: The Order of Dawn* ist 2003 Auftakt einer bis heute fortlaufenden Fantasy-Serie, die Jowood vermarktet. 2006 wird *Phenomic* zur EA-Tochter und bringt 20011 die Browser-Schlacht *Lord of Ultima* ins Netz, die mit Origins *Ultima*-Universum bis auf das Logo nicht das Geringste zu tun hat. Die *Spellforce*-Entwicklung wird von Ingelheim nach Indien outgesourct, nach dem Jowood-Bankrott wandern die Rechte in schwedischen Besitz.

Digitale Denkmalpflege

2012 bastelt Phenomic an einer Free-to-Play-Variante von *Command & Conquer* für Steam-Konkurrenten „Origin". Hiesige Profis kümmern sich gern um in Ehren ergraute Spielkonzepte aus aller Welt. Fürs Nintendo DS renoviert 10tacle 2007 das US-Puzzle Dash, RTL ein Jahr später den japanischen Tüftel-Klassiker *Sokoban*. 2012 produzieren Peter Ohlmann (früher bei Blue Byte) and Robert Andreas Drude (Ex-Ascaron) als Core Design für bitComposer ein Remake des Taktik-Rollenspiels *Jagged Alliance* von 1995; ein Stand-alone-Add-on folgt. Noch sechs Jahre älter ist das französische Taktik-Action-Werk *North & South*, ursprünglich ein Amiga-Spiel, das bitComposer im gleichen Jahr aufs iPad bringt.

Armin Gessert, der Ende der 80er Jahre der deutschen Szene mit *Giana Sisters* einen Hit spendierte, nimmt die Handheld-Neuauflage mit seinem Spellbound-Studio selbst in die Hand. Der 8-Bit-Pionier erlebt noch die Auslieferung von *Giana Sisters DS*, aber nicht mehr die Veröffentlichung der iOS-Fassung 2010: Er stirbt Anfang 2009, erst 46 Jahre alt.



Der Name des 2003 gegründeten Computerspielverlags erweist sich als prophetisch: Wie die Tentakel eines Monsters wuchert das Unternehmen von Michele Pes in den folgenden Jahren um den Globus. 10tacle hat vor allem Rennspiele im Angebot, als es ein Jahr nach Gründung den Entwickler Reakktor (Hannover), 2005 das belgische Studio Elsewhere und 2006 den englischen Entwickler Blimey! übernimmt sowie ein Studio in Singapur eröffnet. Durch Börsengang mit frischem Geld versorgt, kauft 10tacle 2007 den ungarischen Entwickler Stormregion und investiert in Nintendo-DS-Spiele (*Boulder Dash*, *Panzer Tactics*). 2008 endet die Expansion mit dem Börsenabsturz: Pes schimpft auf sein slowakisches Studio und sagt die Übernahme der Berliner The Games Company ab. Nach der Pleite bilden ehemalige 10tacle-Kreative auf eigene Faust Nachfolgefirmen: Das Bratislava-Studio unter Ex-Sunflowers-Entwicklungschef Jürgen Reußwig formiert sich als Games Distillery (aktueller Titel: *Citadels*), aus den belgischen Resten wird 2008 Fishing Cactus, aus Blimey! entstehen die Slightly Mad Studios, die seitdem *Shift*-Rennspiele für EA entwickeln.

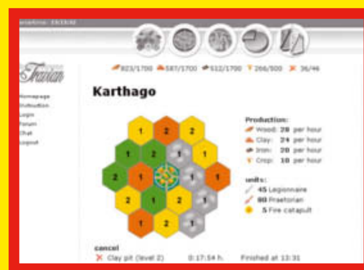
Renaissance der Abenteuer

Der 80er- und 90er-Jahre-Tradition verpflichtet fühlt sich auch die Gemeinde deutscher Adventure-Entwickler, die im 21. Jahrhundert aufblüht. So wechselt ein Frankfurter Start-up ein Jahr nach der Gründung seinen Namen in Deck13 und das Kerngeschäft von moderner 3D-Kriegsführung auf klassisches Point-and-click-Adventure. Auf drei *Ankh*-Spiele (ab 2005), die einen jugendlichen Helden durch die Pharaonen-Zeit scheuchen, folgt 2007 das Freibeuter-Abenteuer *Jack Keane*. Beide Serien rendern die Spielwelt in 3D, aber nicht fotorealistisch, sondern cartoonhaft verzerrt, wie früher die LucasArts-Abenteuer.

Letztere dienen heutigen Adventure-Designern als Vorbild, dessen Erbe nicht zu stehlen, sondern zu pflegen ist. Um die klassische LucasArts-Engine SCUMM zu ehren, entsteht mit der Visionary-Engine ein Windows-Autorensystem. Ursprünglich nur für Freeware-Hobbyisten und die Macher von Fan-Adventures (etwa *Zak McKracken Between Time & Space*, 2008) gedacht, wird Visionary ab 2010 auch von den Profis bei Daedalic Entertainment genutzt, die damit Abenteuer mit liebevoll handgemalter Grafik und viel Witz produzieren. Darunter sind Hits wie *Edna bricht aus* (2008) oder das ernsthaftere Pixel-Märchen *The Whispered World*. Neben einigen anderen Werken schafft Daedalic *Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten* (kein RPG, sondern ein reinrassiges Grafik-Adventure, das bald mit *Memoria* eine Fortsetzung erhält) sowie *Chaos auf Deponia*, das den Deutschen Computerspielpreis »Bestes Spiel 2013« einheimst. Auf Konsole schaffen es leider nur die wenigsten Made-in-Germany-Adventures, darunter zumindest der nostalgische Thriller *Geheimakte Tunguska*, der 2008 von Deep Silver für DS und Wii ausgeliefert wird. Ebenfalls archäologisch und pseudo-historisch ausgerichtet sind die Abenteuer, die Independent Arts für Pro7 entwickelt, etwa *Galileo Mystery – Die Krone des Midas* (2009) und *Der Fluch der Osterinsel* (2010).

Schnelle Action, Rollenspiel, Adventures – war Deutschland nicht auch berühmt für seine zivilen Simulationen? Das trifft auch im dritten Jahrzehnt noch zu, wobei sich zu Aufbaustrategie und taktischem Management mit den Nutzfahrzeug-Simulationen eine neue Genrevariante gesellt. Spezialisierte Firmen wie Aerosoft, UIG, die Schweizer Giants Software oder TML Studios in Erfurt liefern regionale und historische Szenarios für US-Simulationen, dann bald auch eigenständige Omnibus-, U-Bahn- und Kehrmaschinen-Programme, die sich, zum Entsetzen der Hardcore-Fachpresse, erschreckend gut verkaufen. Mit seinen jüngsten Versionen stößt der *Landwirtschafts-Simulator* von Giants und Astragon in Sachen Verkaufserfolg in die Regi-


» Mit deutscher Hilfe macht EA aus dem Westwood-Klassiker *Command & Conquer* ein F2P-Spiel namens *C&C: Tiberium Alliances*.



» Noch ohne hochauflösende Grafik startet 2004 das historische Ressourcen-Spiel *Travian*.



» Mit *Die Siedler Online* (2010, Bild) und *Anno Online* (2013) verwandelt Ubisoft die zwei größten deutschen Serien in Browser-Spiele.



» Dass *Tom Clancy's EndWar* in der PSP-Fassung dem Klassiker *Battle Isle* ähnelt, ist kein Zufall: Designer dieser Version ist Blue-Byte-Gründer Lothar Schmitt.

onen von *Anno* und *Die Siedler* vor, den stärksten deutschen Aufbauspiel-Marken für Datenträger.

Kostenlos, aber nicht billig

Wir haben die letzte Aussage im vorigen Absatz bewusst auf physische Medien beschränkt, denn bei den Browsergames, dem jüngsten Spross der Computerspiel-Evolution, ist man längst bei achtstelligen Spielerzahlen angekommen „Free to play" und „Freemium" (man bezahlt nicht das Spiel, sondern virtuelle Güter und Zusatzleistungen) werden für junge, aber auch ein paar alteingesessene Unternehmen ab 2010 zum wichtigen Marktsektor. Und das hat Gründe: Der Entwicklungsaufwand der Flash- und Java-Programme ist überschaubar, die potenzielle Reichweite enorm. Diese Computerspiel-Gattung ist wie geschaffen ist für die deutsche Szene, die sich vor allem durch technische Kompetenz und kaufmännisches Selbstbewusstsein auszeichnet.

Ähnlich wie bei App-Store-Spielen ist die Online- und Browser-Szene extrem zerklüftet: Ambitionierte Hobbyisten produzieren und vermarkten Browser-Spiele im Alleingang, ebenso einige der größten Software- und Medienfirmen Deutschlands. Die Unternehmen, die Anfang des 21. Jahrhundert in diesem Bereich frisch starten (in Hamburg, München und Berlin – nicht in Gütersloh, Aachen oder dem Ruhrpott), wachsen schwindelerregend, viel schneller als traditionelle Publisher der 80er und 90er Jahre.

Einer der Platzhirsche und Trendsetter ist Bigpoint (siehe Kasten), andere sind die Gameforge AG, die nach der Übernahme des Berliner Mitbewerbers Frogster auf 600 Angestellte wächst und mehrere Dutzend Online- und Mobil-Titel im Angebot hat. Auch die Innongames GmbH ist zu nennen, die von den Brüdern Eike und Hendrik Klindworth zur Vermarktung ihres Strategie-Spiels *Die Stämme* 2007 gegründet wird und heute über 200 Mitarbeiter beschäftigt. Ebenso viele Game-Profis arbeiten für Travian, dem Hersteller der gleichnamigen Antik-Aufbau-Simulation, an den Standorten Köln, Mainz, Hamburg und in der bayrischen Zentrale.

Die Free-to-play-Firmen bringen viele neue Namen und junge Talente in die Branche: Programmierer, Grafiker und Designer, für die Flash und Java die ersten Plattformen ihrer Karriere sind. Auch Jahrgänge neuer, Game-spezifischer Studiengänge und Ausbildungsstätten wie der 2000 eröffneten Games Academy in Berlin, sind in die Branche eingesickert.

Was machen sie heute?

Blicken wir zum Abschluss unserer dreiteiligen Made-in-Germany-Serie zurück auf die Profis und Veteranen der ersten beiden Dekaden: Einige Adventure-Pioniere wie Karsten Köper und Guido Henkel haben die Branche verlassen – wobei Letzterer mit dem gescheiterten Kickstarter-Projekt *Thorvalla* und aktuell mit *Deathfire* ein Comeback anstrebt. Andere 8- und 16-Bit-Größen sind in führender Stellung fortgesetzt aktiv. Kingsoft-, Rainbow-Art- und Ariola-Veteranen wie Wertich, Thierolf, Stock, Holger Flöttmann, Teut Weidemann, Frank Matzke und Erik Simon leiten im 21. Jahrhundert entweder eigene Studios oder Niederlassungen oder sind als Berater aktiv. Andere werkeln eher im Hintergrund, wie C64-Primus Manfred Trenz, der zum Handheld-Spezialisten wird, und Deck13s *Ankh* (aber auch *Germany's Next Topmodel*) auf Nintendo DS bringt. Das aktuelle Werk seines Rainbow-Arts-Kollegen (und ehemaligen Xbase-Moderators) Andreas von Lepel kann man als *Freeze* in App-, Android- und Amazon-Store kaufen.

Wer um 1990 Amiga und Mega Drive spielte, der erinnert sich auch an Erwin Kloibhofer. Der Österreicher, ehemals in Diensten von Thalion, dann Psygnosis, programmiert für Sproing Interactive in Wien und bringt auf eigenes Faust ein kosmisches MMO-Strategiespiel ins Netz: *Cosmicsupremacy.* Rainer Reber, der Ende der 80er Jahre mit dem Amiga-*Atomino* startet, mobilisiert Anfang des 21. Jahrhunderts Klassiker wie *Wizardry* und Acclaims *Extreme G* und holt für Deep Silver das *Tunguska*-Abenteuer auf DS. Seinem alten Blue-Byte-Kollegen Marcus Pukropski und dessen Sidequest-Studio in Mainz hilft er 2007 bei der Entwicklung von *Söldner-X: Himmelsstürmer*, das horizontal-scrollende Baller-Klassik à la *R-Type* auf moderner PC-Technik feiert. Vermarktet wird der Partikel- und Bullet-sprühende Windows-Shooter von Eastasiasoft in Hong Kong, einer Gründung des Österreich-Auswanderers Thomas Wiesinger, ebenfalls Ex-Blue-Byte.

Für Ende 2013 zur Veröffentlichung geplant, belebt mit *Battle Isle: Threshold Run* der Blue-Byte-Gründer Thomas Hertzler seine berühmte Saga für iOS wieder. KingArts' Rundentaktik-Spiel *Battleworlds: Kronos* ist gerade auch im Entstehen – es ist ganz klar von *Battle Isle* inspiriert. Keine Frage: Ohne Albion-, Battle-Isle- und Siedler-Veteranen wäre die Spielewelt des 21. Jahrhunderts ärmer.



» Aus dem Hobby der Brüder Eike und Henrik Klindworth (1. und 2. v. r.) wird die Innogames GmbH, die heute EA-Veteran Dr. Gerhard Florin im Vorstand hat.



Die von Heiko Hubertz 2002 gegründete Firma steht hier stellvertretend für ein Dutzend international erfolgreicher Hersteller von Online- und Browser-Spielen, die während der letzten Dekade in Deutschland entstehen und nicht mit Schachtel-, sondern Ingame-Verkäufen Umsatz machen. Noch unter anderem Namen debütiert Bigpoint mit Eishockey-, F1- und Fußball-Managern. 2006 steigt Internet-Provider 1&1 in das Unternehmen ein, das sich ein Jahr später umbenennt und für angloamerikanische Finanzinvestoren öffnet. 2010 startet Bigpoints US-Niederlassung, im gleichen Jahr wird der bankrotte Rollenspielentwickler Radon Labs und dessen Marke *Drakensang* übernommen, sowie 2011 das US-Studio Planet Moon geschluckt. Bald produzieren und vermarkten 800 Mitarbeiter gut 50 Online-Spiele. Branchenüblich folgt auf das aggressive, internationale Wachstum eine ruppige Konsolidierung (2012), die das Aus für knapp 100 Hamburger Mitarbeiter sowie aller kalifornischen Entwickler bedeutet; Hubertz verlässt das Unternehmen.



» Neue Vermarktungsmodelle und Wege: Bigpoints Taktik-Abenteuer *Seafight* beginnt als 2006 kostenloses Browser-Spiel.

Einige Screenshots und Fotos von Maniac.de/Cybermedia & Gameplan.de



BATTLEHAWKS 1942

Von Mick Schnelle

Quizfrage: Welcher Archäologe hat George Lucas und Steven Spielberg im Jahr 1988 abheben lassen? Wer jetzt auf Doktor Jones tippt, liegt kräftig daneben. Zwar hat auch der hier gesuchte Wissenschaftler Grabungserfahrung in diversen Ländern, aber als Grabräuber wird Larry Holland nur selten bezeichnet. Und anders als Indy gibt es den passionierten Hobbygärtner wirklich. 1988 war er zudem bei Lucasfilm auf der berühmten Skywalker Ranch beschäftigt. Als Spieleentwickler schuf er damals die erste von drei legendären Flugsimulationen. Ihr Name: *Battlehawks 1942.*

Wie aus dem diplomierten Altertumsforscher ein Spieleentwickler wurde, ist heute den Nebeln der Geschichte kaum mehr zu entreißen. Fakt ist, dass der Computerautodidakt bereits vor 1988 im digitalen Business tätig war. Er setzte Videospiele wie *Super Zaxxon* für Heimcomputer um oder adaptierte die Musik von *Bard's Tale 2* und *3*. Für LucasArts, die damals noch Lucasfilm Games hießen, wagte er sich das erste Mal an eine Flugsimulation, die zwar kein Megaerfolg wurde, aber doch zwei Nachfolger gebar: Auf *Battlehawks 1942* folgte das deutlich aufwendigere *Their finest Hour*, das den Luftkrieg um England zum Thema hatte, und *Secret Weapons of the Luftwaffe*. Zu Letzterem gab es sogar mehrere Erweiterungen mit neuen Flugzeugen. Doch Larrys Simulationen blieben nicht auf den Zweiten Weltkrieg beschränkt. Bei seinem Arbeitgeber George Lucas lag das Thema Star Wars nahe. Und während *X-Wing* noch unter ein paar Kinderkrankheiten wie unklar formulierten Missionszielen litt, katapultierte sich der davon befreite Nachfolger *TIE Fighter* in den Simulationsolymp und gilt bis heute als eine der besten Raumflug-Simulationen.

Mister Spielberg war seinerzeit ein großer Fan der Pazifiksimulation. Nur war ihm die Amiga-Version ein klein wenig zu ruckelig. Wie praktisch, wenn der Chef des Entwicklers ein guter Freund ist. Und so entstand eine speziell an Steven Spielbergs aufgemotzten Amiga angepasste Version. Ob diese Fassung den Ansprüchen des Filmregisseurs entsprach, ist leider nicht überliefert. Diese Version wurde auch nie offiziell veröffentlicht. Wahrscheinlich lagert sie bei der amerikanischen Post, direkt neben der Bundeslade. Doch noch ein anderer Promi sollte von *Battlehawks* profitieren. Chris Roberts gestand später ein, dass er *Battlehawks 1942* genau analysierte, um die allererste Engine von *Wing Commander* zu programmieren.



» Ein recht agiler Jäger, leicht übermotorisiert.



» Im Sturzflug muss der Angriffswinkel genau stimmen.



» Hauptsache die Maschine ist beim Abwurf horizontal ausgerichtet.





» Extrem wendig mit ausgezeichneter Steigrate.



» Die Val-Bomber sind etwas träge.



» Im Jahr 1942 der fortschrittlichste Torpedobomber.

